



Pengaruh Permainan Bisik Berantai dengan Media BATAKA terhadap Kemampuan Komunikasi Lisan pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya

Febby Gita Anggraini¹, Mallewi Agustin Ningrum², Kartika Rinakit Adhe³, Melia Dwi Widayanti⁴

^{1,2,3,4}Prodi PG PAUD, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email Korespondensi: febby.19069@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 28 anak yang terdiri dari dua kelas, yakni kelas B1 berjumlah 13 anak dan B2 berjumlah 15 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan menggunakan teknik analisis data dengan Uji *Wilcoxon Matched Pairs*. Hasil pengujian hipotesis dengan Uji *Wilcoxon Matched Pairs* menggunakan *SPSS versi 25 for windows* mendapatkan hasil yang diketahui bahwa nilai berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu sebesar 0,001 dengan dasar pengambilan keputusan signifikan lebih kecil dari 0,05 atau *Asymp. Sig. < 0,05* sehingga diputuskan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan terhadap kegiatan *pre-test* dan kegiatan *post-test* pada kelompok eksperimen, yang dimana nilai rata-rata kegiatan *pre-test* yaitu 8,47 sedangkan nilai rata-rata dari kegiatan *post-test* lebih tinggi yaitu 10,9. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya.

Kata kunci: Kelompok B; Kemampuan Komunikasi Lisan; Permainan Bisik Berantai.

The Effect Of A Chain Whisper Game Using BATAKA On Oral Communication Skills In Group B Children At Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the chain whisper game using BATAKA on oral communication skills in group B children at Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. The number of samples used in this study was 28 children consisting of two classes, namely class B1 with 13 children and B2 with 15 children. This research uses a quantitative approach with the experimental design used, namely quasi experimental with nonequivalent control group design. The data collection techniques used were observation, documentation and using data analysis techniques with the Wilcoxon Matched Pairs Test. The results of hypothesis testing with the Wilcoxon Matched Pairs Test using SPSS version 25 for Windows showed that the value was obtained. Based on the results of the analysis, the Asymp value was obtained. Sig. (2-tailed) which is 0.001 with a significant decision-making basis of less than 0.05 or Asymp. Sig. < 0.05 so it was decided that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative

hypothesis (Ha) was accepted. There is a significant difference in the average scores for pre-test activities and post-test activities in the experimental group, where the average score for pre-test activities is 8,47 while the average score for post-test activities is higher, namely 10,9. So it can be concluded that there is an influence of the chain whisper game with BATAKA media on the oral communication skills of group B children at Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya.

Keywords: Group B; Oral Communication Skills; Chain Whisper Game.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan perlu diberikan sejak usia dini. Salah satu kebijakan yang didukung oleh pemerintah di bidang pendidikan adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan jenjang dasar yang merupakan upaya terarah bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan untuk memberikan fasilitas bagi tumbuh kembang anak. Tumbuh kembang anak akan tumbuh secara optimal apabila pendidikan yang diterima oleh anak dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Hal ini bertujuan agar anak dapat menyiapkan dirinya dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut seperti jalur formal, informal dan nonformal (Putri et al., 2021).

Pendidikan anak usia dini mengupayakan pada program pengembangan perilaku atau pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal melalui stimulasi yang tepat dari semua aspek perkembangannya. Dengan pemberian stimulasi yang tepat, maka anak-anak akan berkembang dan bertumbuh secara cepat (Fatin et al., 2022). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 pasal 1 ayat 2 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk bertukar pikiran dan gagasan dengan orang lain. Dengan adanya bahasa dapat menjadi alat sekaligus hasil interaksi sosial. Bahasa dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah interaksi dan sebagai hasilnya maka keterampilan berbahasa anak akan semakin berkembang melalui interaksi sosial (Lestari, 2021). Adanya interaksi antara anak dengan orang lain maka dapat mengembangkan pengetahuan, nilai, dan perilaku anak. Sehingga hal ini dapat berpengaruh pada pembelajaran. Anak akan dapat belajar dengan optimal jika diberikan kegiatan. Saat anak terlibat dalam kegiatan perlu adanya dorongan agar anak sering berkomunikasi.

Komunikasi merupakan bertukar pikiran dan perasaan. Komunikasi dapat melalui bahasa apapun, seperti gerak tubuh, ekspresi emosional, lisan atau tulisan, namun bentuk komunikasi yang paling umum dan efektif adalah melalui perkataan. Kemampuan berkomunikasi sangat penting dalam kehidupan seorang anak, karena mereka dapat mengembangkan kemampuan lainnya, terutama dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Amaliah et al., 2022).

Kemampuan komunikasi perlu dikembangkan kepada anak usia dini dengan memberikan beberapa kegiatan. Dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak, maka perlu adanya peran guru dan orang tua untuk mendorong anak agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya (Anggraini & Ningrum, 2018). Proses pembelajaran di sekolah wajib memiliki program pembelajaran yang sesuai dan didukung oleh perangkat pembelajaran yang tepat sehingga dapat tercipta pembelajaran secara optimal dengan tujuan yang telah dibuat (D. A. Sari & Adhe, 2019). Ketepatan dalam menggunakan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi lisan pada anak yaitu dengan suatu permainan.

Permainan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi lisan pada anak salah satunya dengan permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai adalah salah satu permainan yang dapat menguji kemampuan mendengarkan anak dan kemampuan untuk menyimpan pesan atau informasi kepada orang lain (Triana & Rusmaladewi, 2020). Bisik berantai adalah kegiatan di mana guru membisikkan kalimat kepada seorang siswa, kemudian siswa tersebut membisikkan kepada siswa kedua dan seterusnya hingga siswa terakhir. Guru memeriksa apakah kalimat pesan yang disampaikan tersebut telah sampai ke siswa terakhir dengan benar (Putri et al., 2021).

Pada permainan bisik berantai di penelitian ini menggabungkan metode pembelajaran kegiatan bisik berantai dengan BATAKA (Balok Putar Kata) dan kartu kata sebagai media pembelajarannya. Penggabungan tersebut dapat membantu dalam mengatasi kekurangan yang ada pada metode bisik berantai dan memberikan manfaat yang lebih terhadap perkembangan kemampuan berkomunikasi lisan pada anak. Terkait pelaksanaan permainan bisik berantai ini dapat dilakukan dengan cara yang hampir sama dengan pelaksanaan permainan bisik berantai pada umumnya, akan tetapi ada sedikit penyesuaian terhadap penyertaan media BATAKA (Balok Putar Kata) dan kartu kata yang akan menjadi media pada permainan ini. Dengan adanya permainan bisik berantai yang terorganisir dengan baik dan sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak, maka permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan pada anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal pada tanggal 5-6 Oktober 2023 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya terdapat 40% menunjukkan kemampuan berkomunikasi lisan pada anak kelompok B masih rendah. Dari 40% anak yang komunikasinya rendah berakibat pada kurang maksimalnya dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu contohnya yaitu pada saat kegiatan inti, guru menjelaskan kepada anak-anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu. Kemudian setelah selesai menjelaskan, guru bertanya kepada anak-anak terkait kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh anak. Akan tetapi masih ada beberapa anak yang tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan baik, mereka terlihat masih kebingungan dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Belum berkembangnya kemampuan berkomunikasi lisan anak disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru belum maksimal memberi stimulus kepada anak untuk mengembangkan komunikasi lisannya.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Bisik Berantai Dengan Media BATAKA Terhadap Kemampuan Komunikasi Lisan Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya.

METODE

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Bisik Berantai Dengan Media BATAKA Terhadap Kemampuan Komunikasi Lisan Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya” menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif

adalah suatu metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur dengan menggunakan instrumen-instrumen penelitian, sehingga data yang berupa angka-angka dapat dianalisis menggunakan prosedur-prosedur statistik (Amruddin et al., 2022). Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Menurut (Abraham & Supriyati, 2022) menjelaskan bahwa model penelitian ini terdapat dua kelompok yang memperoleh *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 yang berada di Jl. Kalibutih No. 130D, Tembok Dukuh, Kecamatan Bubutan, Kota Surabaya. Sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok B. Alasan memilih TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya karena kemampuan komunikasi lisan anak masih kurang dan perlu dikembangkan. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 28 anak yang terdiri dari kelas B1 ada 13 anak sebagai kelompok kontrol dan kelas B2 ada 15 anak sebagai kelompok eksperimen.

Pada penelitian ini menggunakan metode observasi *participant observation* dimana peneliti turut berperan serta dalam kegiatan anak yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data dalam mengetahui kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran dengan mengamati kegiatan anak sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*), observasi pada pemberian perlakuan (*treatment*) dan observasi setelah diberikan perlakuan (*post-test*) dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti. Observasi dilakukan secara langsung pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji Validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur tingkat ketepatan atau kebenaran suatu instrumen sebagai alat ukur variabel penelitian (Sari & Khotimah, 2021). Instrumen penelitian dapat disebut valid apabila instrumen tersebut benar-benar bisa mengukur variabel penelitian. Setelah dikonsultasikan dengan ahli, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis item. Analisis item pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan angka kasar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{(n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2)(n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien korelasi yang dicari
- n : jumlah sampel
- X_i : nilai item
- Y_i : nilai total

Uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur. Alat ukur dapat dikatakan handal/reliabel, jika menghasilkan hasil yang sama ketika pengukuran dilakukan berulang serta dilakukan dalam kondisi konstan (sama) (Hardani et al., 2020). Penelitian ini menggunakan teknik pengujian reabilitas instrumen dengan pengamatan (observasi). Dalam menguji reliabilitas menggunakan 2 pengamat. Pengamat I merupakan peneliti sedangkan pengamat II adalah guru kelas yang digunakan sebagai pembanding dalam uji coba instrumen kemampuan komunikasi lisan. Pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha*. Berikut ini merupakan rumus *Cronbach's Alpha* yaitu:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K - 1} \right) \left(\frac{s_r^2 - \sum s_i^2}{s_x^2} \right)$$

Keterangan:

- α : Koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha*
- K : Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum s_i^2$: Jumlah varians skor item

s_x^2 : Varians skor-skor tes (seluruh item K)

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas sebagai berikut:

- Apabila hasil *Cronbach's Alpha* >0,60 maka variabel tersebut dinyatakan reliabel atau konsisten.
- Apabila hasil *Cronbach's Alpha* <0,60 maka variabel tersebut tidak reliabel atau tidak konsisten.

Di bawah ini disajikan tabel 1 tentang kriteria reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Reliabilitas Instrumen

Besarnya r	Interpretasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,79$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,59$	Cukup Tinggi
$0,20 < r \leq 0,39$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,19$	Sangat Rendah

Uji normalitas adalah suatu prosedur menguji data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berada dalam sebaran normal atau tidak (Nuryadi et al., 2017). Uji normalitas pada penelitian ini bertujuan agar normalitas dari nilai observasi dapat diketahui. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Berikut ini merupakan rumus dari *Kolmogorov Smirnov*:

$$D_{hitung} = \{F_0(X) - S_N(X)\}$$

Keterangan:

$F_0(X)$: Distribusi frekuensi komulatif teoritis (luas daerah di bawah kurva normal)

$S_N(X)$: Distribusi frekuensi komulatif skor observasi

Hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini, yaitu:

H_0 : Jika nilai signifikansi $>\alpha$ 0,05 maka, data berdistribusi normal

H_a : Jika nilai signifikansi $<\alpha$ 0,05 maka, data tidak berdistribusi normal

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Levene*. Cara menafsirkan uji *Levene* ini adalah, jika nilai *Levene Statistic* > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen (Nuryadi et al., 2017).

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan bisik berantai. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis *non parametrik*. Uji *non parametrik* menggunakan *Uji Wilcoxon Matced Pairs*. Berikut ini merupakan rumus uji *Wilcoxon Matced Pairs* :

$$Z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan:

T : Jumlah rangking bertanda terkecil

N : Banyaknya pasang yang tidak sama nilainya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel pada penelitian yaitu dari kelompok B yang terdiri dari kelas B1 berjumlah 13 anak sebagai kelas kontrol dan kelas B2 berjumlah 15 anak sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. Setelah menentukan sampel yang akan digunakan pada penelitian, langkah selanjutnya yang akan dilakukan yaitu mengolah data yang diperoleh dari lapangan dan menyajikan hasil penelitian tentang kemampuan komunikasi lisan. Hasil penelitian berupa observasi sebelum diberi perlakuan (*pre-test*), kegiatan *treatment*, dan hasil observasi sesudah diberi perlakuan (*post-test*).

Berdasarkan data hasil *pre-test* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 8,47, sedangkan data hasil *pre-test* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 7,85. Data hasil *post-test* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 10,9, sedangkan data hasil *post-test* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 8,84. Berdasarkan data rata-rata tersebut menunjukkan perbedaan yaitu peningkatan hasil *post-test* pada kelas eksperimen. Peningkatan tersebut terjadi karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan bisik berantai sebanyak 3 kali pertemuan. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan bisik berantai. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Berikut ini tabel 2 tentang hasil uji validitas instrumen kemampuan komunikasi lisan kelompok B yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Komunikasi Lisan Kelompok B

Pengamat	Item	r_{hitung}	sig	r_{tabel}	Keterangan
Pengamat I	X1	0.748	0.003	0.553	Valid
	X2	0.859	0.000	0.553	Valid
	X3	0.751	0.003	0.553	Valid
Pengamat II	X1	0.744	0.004	0.553	Valid
	X2	0.835	0.000	0.553	Valid
	X3	0.760	0.003	0.553	Valid

Berdasarkan tabel 2 mengenai hasil uji validitas instrumen kemampuan komunikasi lisan kelompok B menunjukkan pada Pengamat I diperoleh hasil nilai r_{hitung} item 1, item 2 dan item 3 berturut-turut sebesar 0.748, 0.859 dan 0.751 menunjukkan bahwa seluruh item lebih besar dari r_{tabel} 0.553 dan diperkuat dengan seluruh nilai signifikansi sebesar 0.003, 0.000 dan 0.003 dan kurang dari taraf signifikan α 0.05. Sedangkan pada Pengamat II diperoleh hasil nilai r_{hitung} item 1, item 2 dan item 3 berturut-turut sebesar 0.744, 0.835 dan 0.760 menunjukkan bahwa seluruh item lebih besar dari r_{tabel} 0.553 dan diperkuat dengan seluruh nilai signifikansi sebesar 0.004, 0.000 dan 0.003 dan kurang dari taraf signifikan α 0.05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa item yang digunakan valid dan layak digunakan untuk penelitian. Oleh karena itu, butir instrumen dapat digunakan untuk meneliti mengenai kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen penelitian. Berikut ini tabel 3 tentang hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* yaitu:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan *Cronbach's Alpha*

<i>Cronbach's Alpha</i>		N of Items
Pengamat I	Pengamat II	
0.691	0.674	3

Berdasarkan tabel 3 mengenai hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* pada pengamat I sebesar 0.691 dan pada pengamat II sebesar 0.674. Nilai tersebut lebih besar dari 0.60 maka dapat disimpulkan hasil observasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Uji normalitas dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test*. Berikut ini tabel 4 tentang hasil uji normalitas yang didapatkan yaitu:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov Smirnov		
	statistic	df	Sig
<i>Post-test</i> eksperimen	0.239	13	0.040
<i>Post-test</i> kontrol	0.347	13	0.000

Berdasarkan tabel 4 mengenai hasil uji normalitas diperoleh hasil bahwa *post-test* kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.040 dimana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikan α 0.05 dan hasil *post-test* kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikan α 0.05. Berdasarkan keputusan uji distribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikan α 0.05 maka, data berdistribusi normal dan apabila nilai signifikansi kurang dari taraf signifikan α 0.05 maka, data tidak berdistribusi normal. Kedua nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0.040 dan 0.000 lebih kecil dari taraf signifikan α 0.05 maka, berdasarkan keputusan uji distribusi normal maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal. Langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk memenuhi syarat pengujian *Wilcoxon Matched Pairs*. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak. Berikut ini tabel 5 tentang hasil uji homogenitas yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
Hasil	Based on Mean	0.256	1	26	0.617

Berdasarkan tabel 5 mengenai hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi instrumen kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya sebesar 0.617. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji homogenitas apabila nilai signifikansi kurang dari taraf signifikan α 0.05 maka, diputuskan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama atau tidak homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih dari taraf signifikan α 0.05 maka, diputuskan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama atau homogen. Nilai signifikansi yang diperoleh yaitu sebesar 0.617 maka, berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen atau dapat dikatakan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama. Berdasarkan kesimpulan uji distribusi normal dan uji homogenitas diperoleh bahwa data tidak berdistribusi normal dan data bersifat homogen, maka digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengujian statistika *non parametrik* sebagai pengujian hipotesis. Statistika *non parametrik* yang digunakan yaitu uji *Wilcoxon Matched Pairs*.

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh pada kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* dengan menerapkan permainan bisik berantai pada anak kelompok B dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*.

Uji hipotesis ini menggunakan uji *Wilcoxon Matched Pairs*. Hasil analisis data pada penelitian ini dibantu dengan *SPSS versi 25 for windows*. Berikut ini tabel 6 dan tabel 7 tentang hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Matched Pairs* antara hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji *Wilcoxon Matched Pairs* Kelas B2 (Kelompok Eksperimen)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Post-test</i> Eksperimen – <i>Pre-test</i> Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	15 ^b	8.00	120.00
	Ties	0 ^c		
	Total	15		
a. <i>Post-test</i> Eksperimen < <i>Pre-test</i> Eksperimen				
b. <i>Post-test</i> Eksperimen > <i>Pre-test</i> Eksperimen				
c. <i>Post-test</i> Eksperimen = <i>Pre-test</i> Eksperimen				
		Tes Statistics ^a		
		<i>Post-test</i> Eksperimen – <i>Pre-test</i> Eksperimen		
Z		-3.438 ^b		
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001		
a. Wilcoxon Signed Ranks Test				
b. Based on negative ranks.				

Berdasarkan tabel 6 mengenai hasil uji *Wilcoxon* pada kelas B2 (kelompok eksperimen) bahwa *Negative ranks* atau selisih negatif antara hasil *pre-test* dan *post-test* adalah 0, baik pada nilai (N), *mean rank* maupun *sum of ranks*. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan dari hasil *pre-test* ke hasil *post-test*. *Positive ranks* atau selisih positif antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel tersebut terdapat 15 pada nilai (N) yang artinya terdapat 15 anak yang mengalami peningkatan dari hasil *pre-test* ke hasil *post-test*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan hasil *pre-test* ke hasil *post-test* sebesar 8.00, sedangkan jumlah peringkat positif dapat dilihat dari hasil *sum of ranks* yaitu sebesar 120.00. *Ties* merupakan adanya kesamaan hasil antara *pre-test* dan *post-test* pada tabel tersebut didapatkan 0 atau tidak ada yang memiliki nilai sama antara *pre-test* dan *post-test*. Pada *test statistics* menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,001 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 7. Hasil Uji *Wilcoxon Matched Pairs* Kelas B1 (Kelompok Kontrol)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Post-test</i> Eksperimen – <i>Pre-test</i> Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	11 ^b	6.00	66.00
	Ties	2 ^c		
	Total	13		
a. <i>Post-test</i> Kontrol < <i>Pre-test</i> Kontrol				
b. <i>Post-test</i> Kontrol > <i>Pre-test</i> Kontrol				
c. <i>Post-test</i> Kontrol = <i>Pre-test</i> Kontrol				

Tes Statistics^a

	<i>Post-test</i> Kontrol – <i>Pre-test</i> Kontrol
Z	-3.127 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel 7 mengenai hasil uji *Wilcoxon* pada kelas B1 (kelompok kontrol) bahwa *Negative ranks* atau selisih negatif antara hasil *pre-test* dan *post-test* adalah 0, baik pada nilai (N), *mean rank* maupun *sum of ranks*. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan dari hasil *pre-test* ke hasil *post-test*. *Positive ranks* atau selisih positif antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel tersebut terdapat 11 pada nilai (N) yang artinya terdapat 11 anak yang mengalami peningkatan dari hasil *pre-test* ke hasil *post-test*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan hasil *pre-test* ke hasil *post-test* sebesar 6.00, sedangkan jumlah peringkat positif dapat dilihat dari hasil *sum of ranks* yaitu sebesar 66.00. *Ties* merupakan adanya kesamaan hasil antara *pre-test* dan *post-test* pada tabel tersebut didapatkan 2 data yang memiliki nilai sama antara *pre-test* dan *post-test*. Pada *test statistics* menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,002 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut ini disajikan gambar 1 tentang foto-foto waktu kegiatan permainan bisik berantai dengan media BATAKA yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Kegiatan Permainan Bisik Berantai Dengan Media BATAKA

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil *rank post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen memperoleh nilai *mean rank* sebesar 8.00. Nilai tersebut mengandung arti bahwa rata-rata peringkat hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 8.00 dan memperoleh nilai *sum of rank* atau total peringkat sebesar 120. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai *mean rank* atau rata-rata peringkat sebesar 6.00 dan nilai *sum of rank* atau total peringkat sebesar 66. Berdasarkan hasil *mean rank* atau rata-rata peringkat kedua kelompok diatas menunjukkan terdapat perbedaan. Pada hasil *test statistics* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-*

tailed) $0,001 < 0,05$, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,002 < 0,05$. Adapun ketentuan dalam pengambilan keputusan dengan kriteria jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka dapat diputuskan bahwa hipotesis 0 (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka berdasarkan keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya yang beralamat di Jl. Kalibutih No. 130D, Tembok Dukuh, Kecamatan Bubutan, Kota Surabaya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. Kelompok B berjumlah 28 anak yang terbagi menjadi dua kelas. Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan selama 7 kali pertemuan dalam alokasi waktu 2 minggu. Pertemuan pertama merupakan kegiatan *pre-test* kelompok eksperimen, pertemuan kedua merupakan kegiatan *pre-test* kelompok kontrol, pertemuan ketiga hingga kelima pemberian *treatment*, pertemuan keenam merupakan kegiatan *post-test* kelompok eksperimen dan pertemuan ketujuh merupakan kegiatan *post-test* kelompok kontrol. Untuk pemberian *treatment* yaitu berupa permainan bisik berantai pada kelas B2 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 15 anak.

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan diberikan kegiatan pembelajaran berupa menyusun kata yang acak menjadi kalimat yang benar pada lembar LKA, kemudian peneliti memanggil satu per satu anak untuk melakukan tanya jawab dengan 6 pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti. Hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) pada kelompok eksperimen yaitu jumlah keseluruhan skor 127 dengan rata-rata 8,47 dan hasil pada kelompok kontrol yaitu jumlah keseluruhan skor 102 dengan rata-rata 7,85.

Setelah pemberian *pre-test*, selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan bisik berantai dengan media BATAKA untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisannya. Dengan adanya permainan bisik berantai, kemampuan komunikasi lisan pada anak seperti menyimak dan berbicara dapat meningkat. Selain itu pada permainan bisik berantai dapat juga meningkatkan kosakata anak, melatih kecepatan anak dalam berpikir dan melatih kerjasama anak. Sependapat dengan hal tersebut, menurut (Lovita & Ismet, 2021) permainan bisik berantai memiliki manfaat dalam perkembangan bahasa, seperti peningkatan kosakata. Ketika bermain bisik berantai, dari pesan yang diterima oleh anak secara tidak langsung anak memiliki kosakata baru.

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), kemampuan komunikasi lisan pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari pada kelompok kontrol. Perlakuan (*treatment*) yang diberikan yaitu dengan menggunakan permainan bisik berantai dengan media BATAKA yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat peningkatan yang signifikan karena pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*) permainan bisik berantai dengan media BATAKA. Dengan diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen melalui permainan bisik berantai dengan media BATAKA dapat menstimulasi kemampuan komunikasi lisan anak. Hasil penelitian ini sesuai dengan (Puspitasari & Danaya, 2022) bahwa komunikasi lisan merupakan kegiatan individu secara lisan dalam menyampaikan pesan kepada orang lain atau sekelompok orang.

Setelah diberikan *treatment*, selanjutnya adalah pemberian *post-test*. Hasil data setelah diberi perlakuan (*post-test*) pada kelompok eksperimen yaitu jumlah keseluruhan skor 164 dengan rata-rata 10,9 dan kelompok kontrol yaitu jumlah keseluruhan skor 115 dengan rata-rata 8,84. Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian Uji *Wilcoxon Matched Pairs*. Uji validitas bertujuan untuk menguji kelayakan instrumen penelitian sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel atau tidak. Uji validitas yang digunakan yaitu dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total. Analisis item pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan diperkuat dengan nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikan $\alpha 0.05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak. Kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* diperoleh nilai lebih besar dari 0.60 maka dapat disimpulkan hasil observasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel. Berdasarkan kedua pengujian yang telah dilakukan maka, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu valid dan reliabel.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas selanjutnya melakukan uji asumsi normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengujian *Kolmogorov Smirnov*. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang memiliki nilai varians sama atau tidak. Berdasarkan uji normalitas diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikan $\alpha 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikan $\alpha 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat homogen. Berdasarkan kedua pengujian dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengujian statistika *non parametrik* yang digunakan yaitu Uji *Wilcoxon Matched Pairs*.

Uji *Wilcoxon Matched Pairs* ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh pada kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* dengan menerapkan permainan bisik berantai pada anak kelompok B dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*. Hasil pengujian *Wilcoxon Matched Pairs* diperoleh rata-rata peringkat hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 8.00. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata peringkat sebesar 6.00. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata peringkat antara hasil *post-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas kontrol. Pada hasil *test statistics* menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikan $\alpha 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. Hal tersebut terjadi karena adanya pengaruh dari *treatment* yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan permainan bisik berantai dengan media BATAKA.

Berdasarkan hasil perolehan analisis penelitian menggunakan uji *Wilcoxon* terbukti bahwa terdapat peningkatan skor nilai setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen yang dilakukan selama 3 kali pertemuan melalui permainan bisik berantai dengan media BATAKA dan kartu kata. Pemilihan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dalam penelitian ini mendukung pendapat

(Sistiarini et al., 2021) bahwa bermain dapat membangun pengetahuan anak tentang konsep lingkungan yang ada di sekitarnya sehingga aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik. Salah satu perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan bahasa terutama kemampuan komunikasi lisan. Perlu adanya suatu metode yang dapat menstimulus perkembangan bahasa anak yaitu salah satunya melalui permainan bisik berantai. Menurut (Triana & Rusmaladewi, 2020) permainan bisik berantai adalah salah satu permainan yang dapat menguji kemampuan mendengarkan anak dan kemampuan untuk menyimpan pesan atau informasi kepada orang lain.

Permainan bisik berantai merupakan salah satu metode yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan aspek bahasa terutama melatih kemampuan komunikasi lisan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tyaningsih, 2016) menjelaskan bahwa komunikasi lisan pada hakikatnya adalah kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analisis dengan menggunakan bahasa dalam mengungkapkan gagasan. Menurut (Puspitasari & Danaya, 2022) komunikasi lisan merupakan kegiatan individu secara lisan dalam menyampaikan pesan kepada orang lain atau sekelompok orang. Menurut Vygotsky (dalam Teuku, 2018) menjelaskan bahwa terdapat tiga tahap dalam perkembangan komunikasi anak yang mempengaruhi tingkat perkembangan berpikir dengan bahasa, yaitu tahap eksternal, tahap egosentris dan tahap berbicara secara internal.

Pada penelitian ini, tahap berbicara secara internal merupakan tahapan yang berhubungan dengan kemampuan komunikasi lisan pada anak. Tahap berbicara secara internal mencakup cara berpikir anak secara pribadi. Tahapan ini muncul ketika anak mampu menyatakan pesan yang telah didengar dihadapan teman dan gurunya. Kemampuan komunikasi lisan anak juga berkembang seperti anak mampu mengulangi kata atau kalimat yang telah didengar dan anak mampu menyusun kata menjadi kalimat yang telah didengar. Dengan adanya permainan bisik berantai dengan media BATAKA sangat baik untuk digunakan dalam mengembangkan kemampuan komunikasi lisannya.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan komunikasi lisan anak kelompok B mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen melalui permainan bisik berantai menggunakan media BATAKA (Balok Putar Kata) dan kartu kata. Sehingga dapat dinyatakan bahwa permainan bisik berantai dengan media BATAKA berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditemukan bukti bahwa kelompok eksperimen yang menerima perlakuan menggunakan permainan bisik berantai dengan media BATAKA mengalami peningkatan. Pembelajaran menggunakan permainan bisik berantai dengan media BATAKA pada kelompok eksperimen (kelas B2) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya berlangsung dengan baik dan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata yang diperoleh pada saat *pre-test* adalah 8,47. Setelah diberikan *treatment* kemampuan komunikasi lisan anak mengalami peningkatan. Sehingga hasil rata-rata yang diperoleh pada saat *post-test* adalah 10,9.

Berdasarkan hasil perhitungan Uji *Wilcoxon Matched Pairs* yang dibantu dengan *SPSS versi 25* diketahui hasil hitung *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,001 < 0,05$, jadi sesuai dasar pengambilan keputusan Uji *Wilcoxon Matched Pairs* yang dapat diputuskan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka berdasarkan keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA

terhadap kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya. Dalam pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya, permainan bisik berantai dengan media BATAKA terbilang efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan anak kelompok B. Untuk itu diharapkan penelitian mengenai pengaruh permainan bisik berantai dengan media BATAKA dapat dikembangkan lagi dengan mengintegrasikan kegiatan bermainnya dari segi pengendalian situasi kelas dan waktu yang diperlukan dalam kegiatan bermain. Serta dapat juga menambahkan media lain seperti media audio visual pada permainan bisik berantai sehingga diharapkan dalam permainan bisik berantai tidak hanya menggunakan media BATAKA saja, melainkan dapat menambahkan media yang lainnya. Dengan adanya tambahan media lain yang digunakan dalam permainan bisik berantai diharapkan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yang lain tidak hanya kemampuan komunikasi lisannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). "Desain Kuasi Eksperimn Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482.
- Amaliah, S., Maryani, K., & Khosiah, S. (2022). "Hubungan Menonton Video Youtube Dengan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 121–132.
- Amruddin, Priyanda, R., Agustina, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Mujjani, S., & Wicaksono, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). "Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun." *PAUD Teratai*, 7(3), 1–6.
- Fatin, A. T., Reza, M., Widayanti, M. D., & Komalasari, D. (2022). "Pengembangan Buku Panduan Program Pembelajaran Literasi Baca-Tulis Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Teratai*, 11(1), 126–135.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Lestari, I. (2021). "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 3-4 Tahun." *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 113–118.
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). "Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 107–116.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Puspitasari, D., & Danaya, B. P. (2022). "Pentingnya Peranan Komunikasi Dalam Organisasi: Lisan, Non Verbal, Dan Tertulis (Literature Review Manajemen)." *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 257–268.
- Putri, A. A., Reswita, & Nufus, N. (2021). "Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 112–117.
- Sari, D. A., & Adhe, K. R. (2019). "Evaluasi Program Pengembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK Taman Ananda Wiyung Surabaya." *PAUD Teratai*, 8(3), 1–6.
- Sari, M. P., & Khotimah, N. (2021). "Hubungan Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Belajar Dengan Perkembangan Moral Anak." *Kumara Cendekia*, 9(3), 193–203.
- Sistiarini, R. D., Pramono, & Tirtaningsih, T. M. (2021). "Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46–61.

- Teuku, M. (2018). “Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Merduati Banda Aceh.” *Jurnal Metamorfosa*, 6(2), 193–211.
- Triana, R., & Rusmaladewi. (2020). “Pengaruh Permainan Pesan Berbisik Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B TK Kusuma Loka Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020.” *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, 16(1), 25–36.
- Tyaningsih, R. Y. (2016). “Keterampilan Komunikasi Lisan Calon Guru Matematika Pada Mata Kuliah Proses Belajar Mengajar (MP PBM).” *Jurnal Math Educator Nusantara*, 2(1), 55–66.